

Погребальный Звон

Закливание 2

Смерть Некромантия

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 живое существо с 0 ПЗ
Испытание Воли

Вы гасите огонь жизни в умирающем существе. Цель проходит испытание Воли. Если это убивает её, вы получаете 10 временных ПЗ и бонус состояния +1 к проверкам атаки и броскам урона на 10 минут.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех значение состояния при смерти цели увеличивается на 1.

Провал цель умирает.

pf2.ru

nr2jd

Фейское Сияние

Закливание 2

Эвокация Свет

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Длительность 5 минут

Когда вы сотворяете заклинание, все существа в области вплоть до окончания длительности оказываются очерчены ярким, не дающим тепла пламенем, цвет которого выбираете вы. Под действием фейского сияния видимые существа не могут стать плохо видимыми, а невидимые существа становятся плохо видимыми (а не обнаруженными, как обычно).

pf2.ru

nr2jd

Голод Упыря

Закливание 2

Болель Зло Некромантия

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Испытание Стойкости

Вы касаетесь цели, заражая её упырьей хворью, пробуждая в ней голод и медленно обрывая связь с позитивной энергией; цель проходит испытание Стойкости.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель заражается упырьей хворью на стадии 1.

Провал цель заражается упырьей хворью на стадии 2.

Критический провал цель заражается упырьей хворью на стадии 3. **Упыря хворь** (болезнь). **Уровень** 3. Стадия 1: бессимптомный переносчик (1 день). Стадия 2: 3d8 негативного урона;

pf2.ru

nr2jd

Зеркальное Отражение

Закливание 2

Иллюзия Зрение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Длительность 1 минута

Три ваших иллюзорных отражения вращаются вокруг вашего пространства, из-за чего атакующие рискуют попасть по ним вместо вас. Любая атака, которая должна попасть по вам, с определённой вероятностью вместо этого попадает в отражение. Если существуют все три отражения, то шанс попасть по вам составляет 1 из 4 (1 на 1d4). Если существуют два отражения, то шанс попадания по вам возрастает до 1 из 3 (1 или 2 на 1d6). Когда остаётся последнее отражение, шанс попадания становится равным 1 из 2 (1,2 или 3 на 1d6). Если в отражение попали, оно уничтожено. Если результат проверки

pf2.ru

nr2jd

любое исцеление восстанавливает существо в два раза меньше ПЗ (1 день). Стадия 3: аналогичная стадии 2 (1 день). Стадия 4: 3d8 негативного урона; существо не получает преимуществ от исцеления (1 день). Стадия 5: аналогичная стадии 4 (1 день). Стадия 6: существо умирает и в следующую полночь восстаёт из мёртвых в виде упыря.

атаки против вашего КБ — провал, но не критический провал, она уничтожает одно из отражений без дополнительных эффектов (даже если при провале оно успешно, но попадает по отражению, а не по проверке атаки и критический эффект). Если проверка атаки и критический эффект (даже если при провале оно успешно, но попадает по отражению, а не по проверке атаки и критический эффект) попадает в вас, он не считается при этом провалом. Закливание прекращается, когда все отражения уничтожены.

Видение невидимого **Закливание 2**

Концентрация **Манипуляция** **Разоблачение**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ➤➤
Длительность 10 минут

Ваш взгляд находит невидимых существ и духов и проникает сквозь иллюзии. Вы можете видеть невидимых существ, как если бы они не были невидимыми: они выглядят размытыми и считаются для вас плохо видимыми (также их сложно опознать). Вы также видите бестелесных существ вроде привидений, которые погрузились в объекты на 10 и менее футов от их поверхности, как размытые образы. Закливание также даёт вам бонус состояния +2 к проверкам для разоблачения иллюзий.

Повышенное (5 круг) длительность

pf2.ru

закливание — 8 часов.

Разбивающий звук **Закливание 2**

Концентрация **Манипуляция** **Звук**

Источник Основная книга игрока
Традиции оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 бесхозный объект

Высокочастотный звук разбивает расположенный неподалёку объект. Вы наносите объекту 2d10 урона звуком, игнорируя его твёрдость, если она равна 4 или ниже.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10, а значение игнорируемой твёрдости увеличивается на 2.

pf2.ru

pf2.ru

Тишина **Закливание 2**

Иллюзия **Манипуляция** **Незаметное**

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 1 минута

Цель не издаёт звуков, существа не могут её заметить при помощи одного только слуха. Цель не может совершать атаки звуком или действия с дескриптором «слух», а также творить заклинания без дескриптора «незаметное» (из-за необходимости в магических словах).

Повышенное (4 круг) заклинание создаёт ауру в 10-футовой эманации вокруг существа, которого коснулись. Любые звуки, издаваемые в области или проходящие через неё, заглушаются. Существа в области попадают под действие тех же

pf2.ru

эффектов, что и цель. В зависимости от местоположения эффекта существо может заметить отсутствие звуков (например, шумного праздника).

Крепкое тело **Закливание 2**

Концентрация **Исцеление** **Манипуляция**

Жизнь
Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо

Вы посылаете всплеск целительной энергии, восстанавливающий тело цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: глухоту, растерянность, слабость, слепоту или тошноту. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода.
Длительность эффект не

pf2.ru

уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезни, проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели.
Повышенное (4 круг) добавьте в список состояний замедление и истощение.
Повышенное (8 круг) добавьте в список состояний шок.

Призрачное оружие Заклинание 2

Концентрация Манипуляция Освященный

Дух

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо
Защита КБ; **Длительность**
поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте призрачное магическое отражение одного оружия, которое вы носите или используете, и отправляете его в атаку. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели, нанося 2d8 урона при успехе (двойной урон при критическом успехе). Тип урона соответствует выбранному оружию (или любому из доступных, если оружие универсальное). Атака наносит урон духом вместо обычного урона, если тот для цели более опасен (по усмотрению ведущего). Атака использует ваш штраф за

pf2.ru

Состояние Заклинание 2

Концентрация Обнаружение Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное живое существо
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Пока вы и цель живы и на одном плане бытия, вы всегда знаете, в каком состоянии сейчас цель. Вы знаете, в каком направлении и на каком расстоянии от вас находится цель и какие состояния на неё действуют.

Повышенное (4 круг) дистанция заклинания увеличивается до 30 футов, и вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

pf2.ru

Ошеломление Заклинание 2

Концентрация Манипуляция Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность**
варьируется

Вы затуманиваете разум цели. Цель проходит испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает ошеломление 1 до начала вашего следующего хода.

Провал цель получает ошеломление 2 на 1 минуту.

Критический провал цель получает ошеломление 3 на 1 минуту.

pf2.ru

Устойчивая опора Заклинание 2

Концентрация Исцеление Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо

Вы возвращаете конечностям цели подвижность. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: захват, неуклюжесть или паралич. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезни,

pf2.ru

послеовательные атаки и увеличивает его. После атаки оружие возвращается к вам. Если вы дали заклинанию дескриптор «связанный» или «неестественный», атака также получает этот дескриптор. Всякий раз, когда вы используете Поддержание этого состояния, вы можете повторить атаку по любому существу в пределах 120 футов.
Повышенное (+2) урон увеличивается на 1d8.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели.
Повышенное (4 круг) добавьте в список состояний неподвижность, замедление и обезживность.
Повышенное (6 круг) добавьте в список состояний окаменение.
Повышенное (8 круг) добавьте в список состояний шок.

pf2.ru

| | |
|--|--|
| <div>Телекинетический манёвр</div> <div>Закливание 2</div> <div>АтакаКонцентрацияСилаМанипуляция</div> <div><div>Источник Основная книга игрока</div><div>Традиции мистическая, оккультная</div><div>Сотворение ♦♦</div><div>Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо</div></div> <div>Вы используете телекинез, чтобы переместить врага или его вещи. Вы можете совершить против цели попытку Перестановки, Разоружения, Сбивания с ног или Толчка, используя проверку атаки заклинанием вместо проверки Атлетики.</div> <div>pf2.ru</div> | <div>Перевод</div> <div>Закливание 2</div> <div>КонцентрацияМанипуляция</div> <div><div>Источник Основная книга игрока</div><div>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</div><div>Сотворение ♦♦</div><div>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</div><div>Длительность 1 час</div></div> <div>Цель становится способна понимать один язык, который слышит или читает, когда вы творите заклинание. Заклинание не даёт ей возможность понимать зашифрованные тексты, витиеватые метафоры и тому подобное (по усмотрению ведущего). Если цель может слышать несколько языков и знает это, она может выбрать, какой язык хочет понимать; в противном случае язык определяется случайным образом.</div> <div>Повышенное (3 круг) цель также сможет говорить на языке.</div> <div>Повышенное (4 круг) вы можете</div> <div>pf2.ru</div> |
| <div>pf2.ru</div> | <div>pf2.ru</div> <div>выбрать целями 10 или менее существ, которые также говорят на языке.</div> |

ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ Закливание 2

Иллюзия
Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута (Ж, С)
Дистанция 30 фт.; **Цели** 2 существа или объектаobjects
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы видоизменяете магическую ауру одного существа или объекта, маскируя её под ауру другого. Вы выбираете одну цель как первичную, а другую как вторичную. Эффекты, позволяющие обнаружить ауру на первичной цели, вместо этого обнаруживают ауру того же типа на вторичной цели. Читающее ауру существо может попытаться разоблачить иллюзию. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания, но на расстоянии не более 1 мили.

pf2.ru

ВОССТАНОВЛЕНИЕ Закливание 2

Исцеление **Некромантия**
Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута (Ж, С)
Дистанция касание; **Цели** 1 существо

Исцеляющая магия противодействует эффектам токсинов или состояний, пагубно сказывающихся на существе. Когда вы сотворяете восстановление, вы выбираете облегчить состояние или уменьшить эффект токсина. Каждый день существо может получить преимущества только одного восстановления. Использовать восстановление для уменьшения стадии каждого столкновения с токсином можно лишь единожды.

- Облегчить состояние: вы снижаете значение состояния неуклюжести, ошеломления или слабости цели на 2. Также вместо этого вы можете

pf2.ru

СКРЫТОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ Закливание 2

Необычный **Преграждение**
Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)
Дистанция касание; **Цели** 1 существо или объект
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Ваши обереги скрывают истинное мировоззрение существа или объекта. Для эффектов, определяющих мировоззрение цели, она кажется нейтральной.

pf2.ru

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ ШТОРМ Закливание 2

Эвокация
Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Испытание обычное Реакции;
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы управляете бесхозными объектами в области силой разума, временно оживляя их и заставляя атаковать. Объекты парят в воздухе, затем устремляются в ближайших существ, осыпая их беспорядочным потоком обломков и сора. Шторм наносит 2d 10 дробящего урона всем существам в области (обычное испытание Реакции). В последующих раундах при первом Поддержании заклинания за раунд оно наносит 1d10 дробящего

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Обжигающее
Сквернословие

Закливание 2

СлухЭмоцииОчарованиеУжас

Ментальный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо
Испытание Воли

Вы изрыгаете поток оскорблений и ругательств с таким жаром, что враг буквально сгорает от стыда. Ваши слова наносят 2d6 продолжительного урона огнём, и цель проходит испытание Воли. Если цель не понимает ваш язык или если вы не говорите ни на каком языке, цель получает ситуативный бонус +4 к этому испытанию.
Критический успех цель избегает эффекта.

pf2.ru

Неслыханная Щедрость

Закливание 2

ОчарованиеУстранениеМентальный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо
Испытание Воли; Длительность варьируется

Вы прославляете добродетель щедрости, побуждая цель расстаться со своим имуществом. Цель проходит испытание Воли. Если у неё при себе нет никаких предметов, заклинание тратится впустую.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель сопротивляется эффекту и получает шок 1.
Провал в свой следующий ход до совершения каких-либо иных действий цель должна подарить ближайшему

pf2.ru

Последняя Жертва

Закливание 2

ЭвокацияОгонь

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо с дескриптором «подручный», призванное или под вашим постоянным контролем.

Вы перегружаете энергетический канал между собой и своим подручным, заставляя подручного взорваться. Цель немедленно уничтожается, а существа в пределах 20 футов от неё получают 6d6 урона огнём (обычное испытание Реакции).
Если цель обладает дескрипторами «вода» или «холод», заклинание вместо этого наносит урон холодом и получает дескриптор «холод» вместо дескриптора «огонь».

pf2.ru

Фантомное Сокровище

Закливание 2

ЭмоцииИллюзияМентальный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 60 фт.; Цели 1 живое существо
Испытание Воли; Длительность варьируется

Вы создаёте фантомный образ величайшей ценности для цели заклинания, размещая его в выбранном месте в пределах дистанции заклинания. Сокровище видит только цель, вам видны лишь его общие очертания, будь то груда предметов, воплощение божества или дорогое цели существо.
Реакция цели на иллюзорное сокровище зависит от результата испытания Воли.
Критический успех цель избегает

pf2.ru

Повышенное (+2)

Критический провал

Успех цель получает половину продолжительного урона огнём. Провал цель получает полный продолжительный урон огнём и испуг 1.
Критический провал цель получает двойной продолжительный урон огнём и испуг 2.
Повышенное (+2) вы можете выбрать целями для дополнительных существ, а продолжительный урон огнём увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Повышенное (+1)

Критический провал

Успех цель получает половину продолжительного урона огнём. Провал цель получает полный продолжительный урон огнём и испуг 1.
Критический провал цель получает двойной продолжительный урон огнём и испуг 2.
Повышенное (+1) вы можете выбрать целями для дополнительных существ, а продолжительный урон огнём увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Повышенное (+1)

Критический провал

Успех цель получает половину продолжительного урона огнём. Провал цель получает полный продолжительный урон огнём и испуг 1.
Критический провал цель получает двойной продолжительный урон огнём и испуг 2.
Повышенное (+1) вы можете выбрать целями для дополнительных существ, а продолжительный урон огнём увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Повышенное (+1)

Критический провал

Успех цель получает половину продолжительного урона огнём. Провал цель получает полный продолжительный урон огнём и испуг 1.
Критический провал цель получает двойной продолжительный урон огнём и испуг 2.
Повышенное (+1) вы можете выбрать целями для дополнительных существ, а продолжительный урон огнём увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Кровавая месть Заклинание 2

Проклятие

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ➤; **Условие** существо наносит вам колющий или режущий урон или продолжительный урон от кровотечения; **Требования** вы можете получить кровотечение
Дистанция 30 фт.; **Цели** спровоцировавшее существо
Защита Воля; **Длительность** варьируется

Вы проклинаете цель за то, что она имела наглость пролить вашу кровь. Цель получает 2d6 продолжительного урона от кровотечения и проходит испытание Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает половину продолжительного урона от

pf2.ru

Расплывчатость Заклинание 2

Концентрация Иллюзия Манипуляция
Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 1 минута

Силуэт цели размывается, и она становится плохо видимой. Из-за того, что эффект не скрывает местоположение цели, она не может использовать эту плохую видимость, чтобы Спрятаться или Красться.

pf2.ru

Спокойствие Заклинание 2

Концентрация Эмоции Устранение
Манипуляция Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 120 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Защита Воля; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы заставляете успокоиться существ в области, делая их неагрессивными. Каждое существо проходит испытание Воли.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех проверки атак существа получают штраф состояния -1.
Провал все действующие на существо эффекты с дескриптором «эмоции» подавляются, существо не может совершать враждебные действия. Если существо подвергнется

pf2.ru

Избавление от недуга Заклинание 2

Концентрация Исцеление Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо

Благая целительная магия устраняет эффекты токсинов и более сложных недугов. Выберите один недуг, от которого страдает цель: например, проклятие, болезнь или яд. Если недуг прогрессировал дальше стадии 1, снизьте стадию на 1. Это понижение можно применить лишь один раз к одному недугу, пока недуг не окажется полностью исцелен — тогда понижение можно будет применять снова. Хотя до этого понизить стадию недуга повторно нельзя, повышенные варианты этого заклинания пытаются нейтрализовать недуг при каждом

pf2.ru

кровотечения.
Провал цель получает полный продолжительный урон от колющему и режущему урону, пока кровотечение и уязвимость 1 к критический провал аналогичен провалу, но цель получает двойной продолжительный урон от кровотечения.
Повышенное (+2) продолжительный урон от кровотечения увеличивается на 2d6.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

враждебным действиям любого другого существа, действия заклинания прекращаются.
Критический провал аналогичен провалу, но враждебные действия не прекращают эффект.

pf2.ru

сотворения заклинания.
Повышенное (3 крл) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнь или яд.
Повышенное (4 крл) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнь, проклятие или яд.

pf2.ru

ОЧИЩЕНИЕ РАЗУМА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИСЦЕЛЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ
МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо

Вы пытаетесь избавиться от влияния на разум цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: испуг, ошеломление или панику. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может

pf2.ru

Тьма

ЗАКЛИНАНИЕ 2

КОНЦЕНТРАЦИЯ ТЬМА МАНИПУЛЯЦИЯ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Вы создаёте покров тьмы, не дающий свету проникнуть в область или возникнуть в ней. Свет не может проникнуть в область, а все немагические источники света, например факелы и фонари, не создают свет, когда находятся в области, даже если радиус их света выходит за её пределы. В области тьмы подавляется и магический свет, если его круг не превышает круга заклинания *тьмы*. Свет сквозь область не проходит, поэтому существа в ней не видят, что снаружи. Со стороны

pf2.ru

Ночное зрение

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Длительность 1 час

Вы обрываете способность видеть даже в темноте. Вы получаете ночное зрение.

Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо.

Повышенное (5 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо. Длительность — до следующей вашей ежедневной подготовки.

pf2.ru

ГЛУХОТА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Стойкость

Вы лишаете цель слуха. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего она временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает глухоту на 1 раунд.

Провал цель получает глухоту на 10 минут.

Критический провал цель получает глухоту навсегда.

pf2.ru

непрямизаовать или подавать болелзнь, прократия или состояние, являющощеяся естествознательными для цели.

Повышенное (4 кпул) добавьте в список состояний замедление, замешательство и контроль.

Повышенное (6 кпул) добавьте в список состояний обречённость.

Повышенное (8 кпул) добавьте в список состояний шок.

pt2.ru

область выглядит как абсолютно чёрная сфера.

pt2.ru

pt2.ru

0720

РАССЕИВАНИЕ МАГИИ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ♦♦

Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет.

Вы рассеиваете питающую заклинание или эффект магию. Совершите проверку нейтрализации против цели. При успехе проверки нейтрализации против магического предмета он на 10 минут становится немагическим предметом соответствующего типа, но немагические его свойства при этом не меняются. Если цель — артефакт или нечто подобное, проверка автоматически оканчивается провалом.

pf2.ru

nrzjd

НАЧЕРТАНИЕ ПОСЛАНИЯ

Закливание 2

Концентрация Иллюзия Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦

Дистанция касание; **Цели** 1 объект или согласное существо

Длительность неограниченная

Вы устанавливаете условие и оставляете послание длиной не более 25 слов. Когда заданное условие выполняется в пределах 30 футов от цели, вокруг неё появляется иллюзорный текст послания, сопровождаемый бестелесным голосом. Вы можете выбрать известный вам язык для текста и речи, а также то, как она звучит. После завершения послания заклинание прекращается.

Повышенное (4 круг) вы можете добавить простой сенсорный компонент, чтобы подчеркнуть суть

pf2.ru

nrzjd

ВЕЧНЫЙ СВЕТ

Закливание 2

Концентрация Свет Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ♦♦♦

Дистанция касание; **Цели** 1 драгоценный камень стоимостью 6 зм или больше

Длительность неограниченная

Вы касаетесь драгоценного камня, и он начинает сиять, создавая яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Заклинание немедленно прекращается, если драгоценный камень сломан.

pf2.ru

nrzjd

ЛОЖНАЯ ЖИЗНЬ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦

Длительность 8 часов

Вы усиливаете свою плоть энергией, которую обычно применяют для управления нежитью, и получаете 10 временных ПЗ.

Повышенное (+1) количество временных ПЗ увеличивается на 3.

pf2.ru

nrzjd

послания: например, запах, зрительный эффект или осязание. Это очевидная иллюзия, являющаяся частью послания, которая длится только пока воспринимается послание.
Повышенное (6 круг) аналогично версии 4 круга, но вы можете выбрать, сколько раз послание повторится, прежде чем заклинание прекратится; ограниченная число повторов нет.

Призрачная фигура Закливание 2

КонцентрацияМанипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.
Длительность 1 минута

Вы создаёте полубестелесную фигуру выбранной вами формы и маленького размера. Она парит рядом с вами, пока длится заклинание. Всякий раз при Сотворении заклинания с дистанцией «касание» вы можете сделать так, что фигура переместится к существу в пределах дистанции, коснётся его, подвергнув воздействию заклинания, и вернётся к вам. При совершении атаки заклинанием фигура использует ваши обычные бонусы. У фигуры ваш КБ и испытания, но она уничтожается, получив любой урон.

pf2.ru

Форма гуманоида Закливание 2

КонцентрацияМанипуляцияПолиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Длительность 10 минут

Вы изменяете свою внешность, принимая форму гуманоида небольшого или среднего размера, например гоблина, дварфа, орка, полурослика, человека или эльфа. Пока вы в этой форме, вы получаете обычные для существ этого вида дескрипторы (например, «гоблин» или «человек»), а также дескриптор «гуманоид». Если после смены формы вы становитесь меньше, ваша зона досягаемости также уменьшается (обычно до 5 футов). Ваши параметры при превращении остаются прежними, и вы не получаете особых способностей, присущих существам этого вида. Вы можете носить и применять своё снаряжение, которое

pf2.ru

Иллюзорное существо Закливание 2

СлухКонцентрацияИллюзияМанипуляцияОбоняниеЗрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 500 фт.
Длительность поддерживаемое

Вы создаёте иллюзорный образ существа крупного или меньшего размера. Оно издаёт соответствующие звуки и запахи и правдоподобно на ощупь. Если вы удаляетесь от образа далее чем на 500 футов, заклинание прекращается. Образ не может разговаривать, но вы можете тратить действия, чтобы говорить с его помощью, — заклинание замаскирует ваш голос под нужный. Ведущий может решить, что вам требуется проверка Исполнения или Обмана, чтобы подражать существу. Скорее всего, это произойдёт, когда вы создали образ конкретного существа и пытаетесь общаться с его знакомыми. В бою иллюзия может совершить 2 действия за ход, которые использует, когда вы применяете Поддержание заклинания. Для проверок атаки она использует вашу проверку атаки заклинанием, а в качестве КБ — вашу СЛ заклинаний. Все модификаторы испытаний иллюзии равны вашей СЛ заклинаний минус 10. Она достаточно материальна, чтобы брать в тиски существ. Если

pf2.ru

Невидимость Закливание 2

ИллюзияМанипуляцияНезаметное

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; Цели 1 существо
Длительность 10 минут

Вы скрываете цель иллюзией, делая её невидимой. Цель становится необнаруженной для всех существ, хотя они могут попытаться её отыскать, чтобы она вместо этого считалась для них спрятанной. Если цель совершает враждебное действие, после его завершения заклинание прекращается.

Повышенное (4 круг) длительность заклинания — 1 минута, но оно не прекращается, если цель совершает враждебное действие.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Стук Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 дверь, замок или контейнер
Длительность 1 минута

Цель проще открыть. Закливание даёт бонус состояния +4 любому существу, пытающемуся открыть выбранную дверь, замок или контейнер при помощи проверки Атлетики или Воровства. В качестве части сотворения заклинания вы сами можете совершить проверку Воровства для открытия цели и добавляете значение своего уровня, даже если навык вами не изучен.
Стук нейтрализует замок.

pf2.ru

nrzjd

Безудержный смех Закливание 2

Концентрация Эмоции Манипуляция
Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 живое существо
Защита Воля; **Длительность** поддерживаемое

Цель начинает безудержно хохотать и проходит испытание Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель хохочет и не может совершать ответные действия.
Провал цель получает замедление 1 и не может совершать ответные действия.
Критический провал цель расплывается и в течение 1 раунда не может совершать действия или ответные действия, после чего

pf2.ru

nrzjd

Чудесный скакун Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Длительность 8 часов

Вы создаёте фантастического скакуна крупного размера, ездить на котором может только цель. Скакун становится подручным цели, у него скорость 40 футов. Он может переносить цель вместе с любыми предметами, которые та несёт, но не других существ. Скакун использует КБ и испытания цели. Он уничтожен, если одновременно получает 10 и более урона, при этом заклинание прекращается.

Повышенное (3 круг) скакун может ходить по воде, но должен завершать свой ход на твёрдой поверхности или

pf2.ru

nrzjd

Звуковой взрыв Закливание 2

Концентрация Манипуляция Звук

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 30 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Защита Стойкость

Резкий взрыв шума наносит 2d10 урона звуком. Существа в области проходят испытание Стойкости.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает половину урона.
Провал существо получает полный урон и глухоту на 1 раунд.
Критический провал существо получает двойной урон, а также глухоту на 1 минуту и шок 1.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10.

pf2.ru

nrzjd

получает эффекты провала.

погружается в воду.
Повышенное (4 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде.
Повышенное (5 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде. Также у него скорость полёта 60 футов, но он должен завершать свой ход на твёрдой поверхности, чтобы не упасть.
Повышенное (6 круг) наземная скорость и скорость полёта скакуна — 80 футов.